

# Perancangan Komik Interaktif “Distopia” Sebuah Perancangan Komik Dengan Unsur Edukasi Cyber Crime

Andrew Sutjipto<sup>1</sup>, Arief Agung Suwarsono<sup>2</sup>, Daniel Kurniawan Salamoon<sup>3</sup>

<sup>13</sup> Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain  
Universitas Kristen Petra, Surabaya.

<sup>2</sup> Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia, Yogyakarta  
Email: cybermonkey\_00@yahoo.com

## Abstrak

**Judul : Perancangan Komik Interaktif “Distopia” Sebuah Perancangan Komik Dengan Unsur Edukasi Cyber Crime**

Perancangan komik yang dilakukan untuk memberikan edukasi terhadap masyarakat tentang kejahatan *cybercrime* yang lebih ditujukan pada *Phishing* dan *Scamming*. Banyak masyarakat yang kini telah menggunakan berbagai macam gadget yang menggunakan internet, namun tidak mengetahui tentang keberadaan *cybercrime*. Dengan komik interaktif ini diharapkan para pembaca mengetahui bagaimana cara mengetahui *Phishing* dan *Scamming*, dan tidak menjadi korban dari kejahatan tersebut.

**Kata kunci:** Cybercrime, Komik Interaktif, Seni Grafis, Ilustrasi.

## Abstract

**Title : Designing Interactive Comic with Elements of Cybercrime Education for Adolescents Aged 17 to 23 years in the “Dystopia” Theme.**

*Comic design done to educate the public about cybercrime is more aimed at Phishing and Scamming. Many people are now using a variety of gadgets that use the internet, but do not know about the existence of cybercrime. With this interactive comic book readers are expected to know how to determine Phishing and Scamming, and not become a victim of this crime.*

**Keywords:** Cybercrime, Interactive Comic, Graphic Arts, Illustration.

## Pendahuluan

Kebutuhan dan penggunaan teknologi informasi pada saat ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat mengikuti perkembangan jaman. Perkembangan teknologi informasi tersebut berpadu dengan media dan komputer, yang kemudian menciptakan sebuah piranti baru yang disebut internet. Dengan adanya internet, memunculkan paradigma baru dalam kehidupan manusia. Pengaplikasian teknologi informasi dapat dijangkau kedalam segala bidang seperti *e-banking*, *e-commerce*, *e-government*, *e-education* dan masih banyak lagi. Fenomena yang sudah sering terjadi saat ini, menunjukkan bahwa situs-situs di internet telah menjadi sebuah wahana strategi untuk menyebar luaskan sebuah informasi ke

segala penjuru dunia. Baik dari perangkat yang ada, serta tingkat kebutuhan masyarakat dan penggunaannya, internet sangat bermanfaat bagi peningkatan kualitas hidup manusia. Banyak dampak positif yang diperoleh dari kehadiran internet, namun tidak dapat dipungkiri juga mengenai dampak negatif. Selain dipergunakan untuk hal-hal yang bersifat positif, juga dapat dilakukan untuk hal-hal yang bersifat negatif.

Perkembangan yang pesat tersebut mengundang terjadinya banyak kejahatan di dunia internet. *Cybercrime* merupakan perkembangan dari *computer crime*. Kejahatan menggunakan sarana internet memiliki karakteristik tidak hanya lingkup nasional namun juga bersifat global oleh karena dapat menembus ruang dan waktu, tidak ada batas negara,

tidak mengenal yuridiksi, dan dapat dilakukan dari mana saja dan kapan saja.

Saat ini, buku cerita atau komik yang mengangkat tema kejadian-kejadian yang terjadi di dunia nyata cukup banyak jumlahnya. Munculnya banyak *manga* atau komik yang sangat digemari oleh banyak kalangan. Penggemarnya tidak hanya anak kecil, orang dewasa pun senang membaca komik. Terkadang kisah yang ada didalam komik itu sederhana saja.

Yang membuatnya di senangi banyak kalangan adalah gambar-gambar yang ditampilkan didalam komik. Penggambaran karakter dalam komik menunjukkan kreativitas para pembuatnya. Kisah-kisah yang sering didapatkan dalam kehidupan nyata, sering juga menggelitik dan membuat senyum. Seiring dengan perkembangan teknologi, komik bukan hanya berupa sebuah buku yang bergambar. Dengan mengikuti perkembangan jaman, kaum remaja dengan mudah mengakses komik-komik yang ada di internet, lebih praktis dan murah..Melalui perkembangan teknologi itu sendiri, maka perancangan kali ini menggunakan media komputer. Merupakan sebuah media yang dapat menyajikan sebuah komik yang tidak statis, namun dinamis. Dimana terdapat setting tempat, alur cerita, serta karakter-karakter yang ada didalam komik tersebut. Alur cerita yang memiliki optional sehingga pembaca dapat memilih jalan cerita dengan sebuah *ending* yang berbeda. Adanya penambahan efek animasi serta suara, membuat komik tersebut lebih menarik dari komik konvensional.

Perancangan ini memakai tema *dystopia*, *Dystopia* adalah sebuah alternatif atau bayangan masa depan bersifat negatif yang akan terjadi. Yang lebih merujuk pada kegagalan atau rusaknya suatu susunan kehidupan manusia akibat kesalahan yang telah dilakukan manusia sendiri. Seperti pengawasan sosial yang begitu keras dan menindas, bayangan masa lalu yang pernah dilakukan seseorang atau kesalahan dalam memilih keputusan sehingga menyebabkan suatu kesalahan besar. Distopia yang dirujuk adalah apa dampak yang akan terjadi jika kriminalitas *cyber crime* terus berlanjut tanpa ada upaya penindakan. Pengertian *Scamming* adalah pesan email palsu yang mengaku mengatasnamakan sebuah perusahaan atau bank yang bersangkutan dengan korban. Sedangkan *Phishing* adalah sebuah alamat *website* palsu yang meniru secara persis bentuk dan tampilan seperti yang asli, sehingga sulit untuk membedakan jika tidak dicermati dengan seksama.

Dalam Perancangan Komik Interaktif Distopia – Sebuah Perancangan Komik Dengan Unsur Edukasi Cyber Crime memiliki masalah yang telah ditentukan yaitu bagaimana merancang dan menyajikan sebuah komik interaktif edukasi cyber crime dengan judul *dystopia*.

Sampai saat ini, pengetahuan mengenai *cybercrime* khususnya untuk *phishing* dan *scamming* masih sedikit dikenal oleh masyarakat. Masyarakat menggunakan fasilitas internet di kehidupan sehari-

hari namun tidak mengenal kejahatan dunia maya tersebut. Penulis mengharapkan, dengan adanya perancangan ini dapat memberikan pengetahuan masyarakat mengenai *cybercrime* dan dapat mengurangi jumlah korban yang bertambah seiring dengan waktu.

Berikut adalah contoh gambar cover Komik Interaktif *Cybercrime : Phishing & Scamming* :



**Gambar 1. Contoh cover depan Komik Interaktif**

## Metode Penelitian

Dalam tugas akhir Perancangan Komik Interaktif Distopia – Sebuah Perancangan Komik Dengan Unsur Edukasi Cyber Crime ini peneliti menggunakan beberapa metode perancangan diantaranya sebagai berikut:

### Metode Pengumpulan Data

Data yang digunakan untuk menyusun Perancangan Komik Interaktif Distopia – Sebuah Perancangan Komik Dengan Unsur Edukasi Cyber Crime ini berasal dari sumber data primer dan sekunder. Sumber primer adalah sumber data dari pihak yang langsung bersangkutan ataupun dari wawancara terhadap koresponden. Sedangkan data sekunder adalah data yang berasal dari sumber data yang telah dipublikasikan ke umum seperti buku atau dokumen. Proses pengumpulan data ini menggunakan beberapa metode diantaranya :

#### a. Penelitian Lapangan

Metode penelitian yang dilakukan secara langsung dengan melakukan pendekatan kepada target audience, memberikan kuisioner, serta Tanya jawab dengan target audience mengenai pengetahuan cybercrime yang dipahami.

#### b. Literatur

Mengumpulkan data dan buku0buku tutorial yang dapat membantu dan mendukung proses pembuatan komik animasi flash.

#### c. Kuisioner

Kuisioner digunakan untuk mengumpulkan data mengenai sejauh mana target audience mengetahui cybercrime yang ada saat ini.

d. Komputer

Sebagai alat untuk membuat komik digital dengan menggunakan program flash serta beberapa aplikasi pendukungnya.

### Metode Analisis Data

Metode yang digunakan dalam Perancangan Komik Interaktif Distopia – Sebuah Perancangan Komik Dengan Unsur Edukasi Cyber Crime ini digunakan analisa 5W1H :

- a. *What* : Obyek yang dibahas yaitu edukasi mengenai dunia internet yang dikhususkan dalam cybercrime *phishing* dan *scamming*. Dalam hal ini, masih sedikitnya kesadaran masyarakat terhadap kejahatan tersebut sehingga dengan sedikitnya pengetahuan tersebut, membuat banyaknya jumlah korban kejahatan tersebut bertambah.
- b. *Why* : Perancangan dilakukan karena kebutuhan internet untuk masyarakat menjadi primer dalam kehidupan sehari-hari, namun banyak yang tidak mengerti dan paham tentang dunia internet. Selain itu, sedikitnya pengetahuan mengenai banyaknya kejahatan yang bisa terjadi didalam dunia internet, dalam hal ini dikhususkan *phishing* dan *scamming*. Banyak yang telah menjadi korban kejahatan tersebut namun penyelesaian masalah tersebut selalu memiliki kendala, karena kejahatan itu bersifat maya.
- c. *Who* : sasaran perancangan dari perancangan ini adalah remaja berusia 17 hingga 23 tahun, tidak menutup kemungkinan diatas dari batasan umur tersebut.
- d. *Where* : Perancangan Komik Interaktif Distopia – Sebuah Perancangan Komik Dengan Unsur Edukasi Cyber Crime ini mencakup wilayah Surabaya.
- e. *When* : Tahun 2013.
- f. *How* : Penyelesaian masalah dilakukan dengan Perancangan Komik Interaktif Distopia – Sebuah Perancangan Komik Dengan Unsur Edukasi Cyber Crime yang berisi tentang bagaimana sebuah modus penipuan *phishing* dan *scamming* yang sering dilakukan oleh pelaku dalam menjebak korban-korbannya melalui internet.

### Konsep Perancangan

Perancangan Tugas Akhir ini menggunakan Komik Interaktif sebagai media utama untuk lebih meningkatkan kesadaran masyarakat terutama remaja usia 17-23 tahun terhadap *cybercrime* di internet sebagai salah satu pengetahuan dan kewaspadaan dalam menggunakan internet. Konsep dari komik interaktif ini ialah pembelajaran pengetahuan mengenai modus yang digunakan oleh pelaku *cybercrime* dalam menjebak korban-korbannya, untuk penggambaran yang digunakan dalam komik interaktif ini adalah gambar yang simple dan penuh dengan kejutan.

## Pembahasan

### Tujuan Kreatif

Tujuan dari perancangan komik ini adalah :

- a. Merancang komik yang menarik dan memuat kandungan pengetahuan mengenai cara menghindari tindak kriminal *phishing* dan *scamming*.
- b. Menginformasikan tentang cara menghindari tindak kriminal *phishing* dan *scamming*.
- c. Diharapkan pembaca yang membaca komik ini dapat paham dan mengerti bahwa *phishing* dan *scamming* merupakan tindakan kriminal yang melanggar hukum.
- d. Memberitahukan kepada pembaca bahwa terdapat banyak cara oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab untuk melakukan aksi tindak kriminal *phishing* dan *scamming* dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Mengembangkan budaya membaca, sekaligus menjadi media penyampaian informasi yang baru selain komik konvensional.

### Strategi Kreatif

Sebelum perancangan komik *Cybercrime* ini dilakukan, karakteristik dari *target audience* juga perlu untuk dipelajari. Semua itu dilakukan agar segala informasi dan pesan yang ingin disampaikan oleh penulis dapat tersampaikan dengan benar kepada *target audience*. Beberapa strategi kreatif dilakukan agar perancangan komik ini bisa diterima di masyarakat, yaitu :

- a. Menampilkan alur cerita yang mengangkat bagaimana tindak kriminal *cybercrime*, serta tips untuk menghindari hal tersebut agar tidak menjadi korban.
- b. Cerita dibuat banyak teka-teki dan mengandung kejutan yang tidak disangka oleh pembaca.
- c. Penyusunan panel yang dinamis, variatif dan rapi agar pembaca tidak bosan dan bingung untuk membaca komik tersebut.
- d. Menampilkan kehidupan dan karakteristik tokoh yang ada didalam komik dengan berbagai sudut pandang. Memunculkan banyak tokoh yang ada didalam komik merupakan salah satu cara untuk memperdalam isi cerita.
- e. Adanya penggunaan media interaktif berupa link atau button dalam komik yang memiliki efek animasi dan suara bila pointer diarahkan.

### Topik dan Tema (Pokok Bahasan)

Perancangan ini mengangkat tema *cybercrime* yang sedang marak terjadi saat ini. Menceritakan tentang perjalanan seseorang yang bekerja di bagian divisi pelayanan masyarakat dalam memecahkan sebuah kasus. Dengan bantuan dari partnernya, mereka

berusaha mencari solusi yang terbaik dan menangkap pelaku dari kejadian tersebut.

### Karakteristik *Target Audience*

Remaja berusia 17 hingga 23 tahun merupakan *Target Audience* dari perancangan ini, dan mereka dapat digolongkan dalam berbagai unsur sebagai berikut:

- a. Demografis:
  - Anak usia 17-23 tahun
  - Laki-laki dan perempuan
  - Minimal Sekolah Menengah Atas (SMA) kelas 11-12.
  - Strata Ekonomi Sosial menengah ke atas
- b. Geografis:
  - Wilayah perkotaan
  - Surabaya, Jawa Timur
- c. Psikografis  
Mempunyai rasa keingin tahun mempelajari segala sesuatu demi pengembangan diri, dan mau berubah menjadi pribadi yang lebih baik.
- d. Behaviour  
Perancangan komik ini ditujukan bagi *target audience* yang memiliki hobi membaca atau menyukai komik dengan gaya kartun *chibi* serta memiliki pergaulan yang luas. Selain itu, ditujukan juga kepada mereka yang biasa meluangkan waktu untuk membaca komik sebagai salah satu media hiburan.

Selain itu anak-anak juga harus sudah dapat membaca dan menulis dengan benar, serta dapat mengoperasikan komputer.

### Konsep

Konsep kreatif dari perancangan ini adalah berupa media komik interaktif, yang memberikan edukasi tentang *cyber crime* yang dikhususkan mengenai *phishing* dan *scamming*. Dalam komik tersebut akan membahas tentang apa yang dimaksud dengan *phishing* dan *scamming*, serta menjelaskan bagaimana cara pelaku melakukan sebuah modus kejahatan tersebut. Selain itu, dalam komik ini, pembaca dapat memilih jalan cerita yang berbeda-beda tiap *ending*, sehingga tidak akan monoton.

### Judul Buku

*Cybercrime : Phishing & Scamming*

### Sinopsis

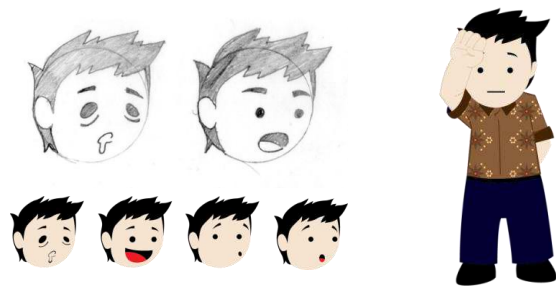
Akhir-akhir ini, penipuan yang menggunakan transfer lewat internet, *phishing*, dan *scamming* merajalela. Namun, karena penipuan seperti itu tidak memperlihatkan wajah dari sang penipu, sulit bagi pihak penegak hukum untuk dapat melakukan investigasi dan penyelidikan. Kedatangan seorang remaja ke kantor penanganan kasus yang mengaku

menjadi korban modus tersebut, membawa Dhana dan Indro untuk menyelidiki kasus yang menimpa remaja tersebut lebih dalam.

### Desain Karakter

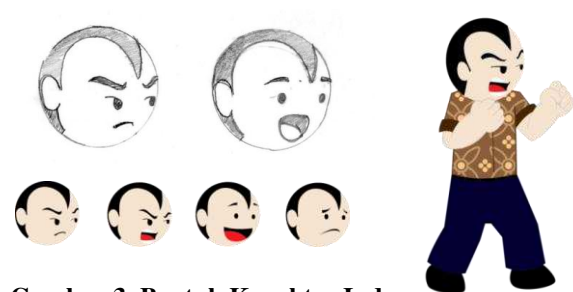
Pemberian nama pada tiap tokoh karakter dalam komik ini memiliki konsep tentang kebudayaan Indonesia, jadi pengambilan nama tersebut berdasarkan penamaan wayang yang ada di Indonesia namun di ubah sedikit sehingga tidak sama persis. Selain penamaan tersebut, disesuaikan juga sifat penokohan wayang dengan sifat dari karakter dalam komik ini.

- Dhana : Tokoh utama, memiliki sifat santai, mudah bergaul, mesum, ceroboh, namun akan menjadi serius bila sedang dalam bertugas.



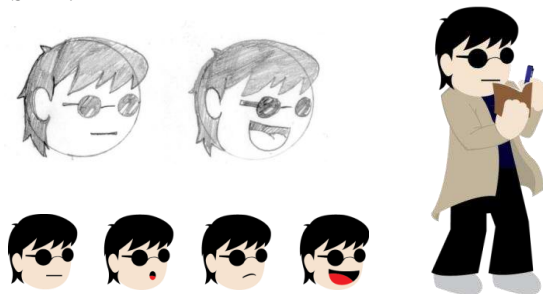
Gambar 2. Bentuk Karakter Dhana

- Indro : Senior Dhana dalam kantor, memiliki sifat keras kepala, berwibawa, ramah. Meskipun senior Dhana, hubungan mereka sudah seperti saudara.



Gambar 3. Bentuk Karakter Indro

- Alan : Merupakan informan penting yang dikenal oleh Dhana. Namun entah darimana semua informasi tersebut, namun tidak pernah dipermasalahkan oleh Dhana, karena Alan merupakan teman Dhana ketika SMA.



Gambar 4. Bentuk Karakter Alan

- Dahlan : Seorang hacker yang bekerja sama dengan Thopan merupakan programmer yang melakukan modus penipuan.



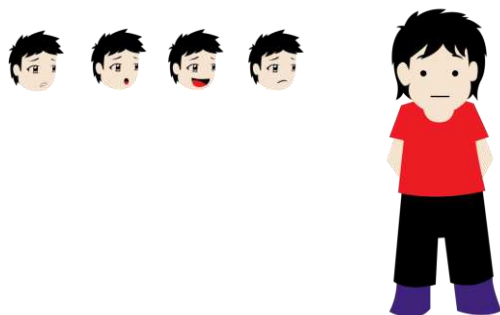
**Gambar 5. Bentuk Karakter Alan**

- Thopan : Otak dari modus penipuan yang menimpa Gunaedi, bekerja sama dengan Dhalan melakukan penipuan tersebut berjalan dengan sukses.



**Gambar 6. Bentuk Karakter Alan**

- Gunaedi : Korban dari penipuan yang dilakukan oleh Thopan dan Dahlan. Melaporkan hal tersebut kepada Dhana dan Indro berharap mendapat sebuah harapan.



**Gambar 7. Bentuk Karakter Alan**

### Penjaringan Ide

Tema komik yang diambil dalam perancangan ini adalah tentang sebuah kejahatan, pada awalnya, akan dibuat dengan penggambaran yang serius. Namun berubah menjadi penggambaran bentuk chibi. Dengan menggunakan penggambaran chibi tersebut dapat menimbulkan kesan yang santai sehingga topik bahasan yang disampaikan dalam

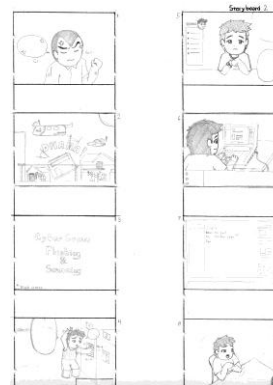
komik tersebut tidak terlalu berat dan mudah dipahami.

### Storyboard

Beberapa gambar *storyboard* yang digunakan dalam proses pembuatan perancangan komik interaktif.



**Gambar 8. Storyboard 1**



**Gambar 9. Storyboard 2**



**Gambar 10. Storyboard 3**





**Gambar 11. Storyboard 4**



**Gambar 12. Storyboard 5**



**Gambar 13. Storyboard 6**

## Screenshot

Beberapa screenshot yang ada didalam perancangan komik interaktif.



**Gambar 14. Screenshot 1**



**Gambar 15. Screenshot 2**



**Gambar 16. Screenshot 3**



**Gambar 17. Screenshot 4**



Gambar 18. Screenshot 5



Gambar 19. Screenshot 6



Gambar 20. Screenshot 7



Gambar 21. Screenshot 8

## Kesimpulan

Cybercrime adalah kejahatan kriminal didalam dunia maya yang dihadapi oleh seluruh dunia. Banyaknya modus-modus yang dilakukan oleh pelaku untuk dapat menipu korban, dan seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, modus tersebut semakin beranekaragam. Banyak masyarakat yang memakai alat teknologi yang berhubungan dengan internet namun tidak sadar dengan keberadaan cybercrime, maka dari situlah bisa diangkat menjadi sebuah cerita.

Pengetahuan yang masih sangat sedikit mengenai *cyber crime* membuat banyaknya jumlah korban yang semakin bertambah, oleh karena itulah perancangan ini dibuat untuk media informasi penyampaian pesan edukasi terhadap masyarakat mengenai *cyber crime*.

Dengan perancangan komik ini, diharapkan komik ini dapat memberikan sebuah edukasi mengenai pemahaman cyber crime yang dikhususkan mengenai phishing dan scamming. Selain itu, penulis juga berharap dapat memberikan kontribusi kepada masyarakat untuk mengurangi jumlah korban cyber crime tersebut.

## Ucapan Terima Kasih

Banyak puji syukur dan terima kasih penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas setiap anugerah dan penyertaanNya serta kesempatan yang telah diberikan untuk penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penyusunan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memnehu salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan tingkat tinggi Strata-1 pada jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra.

Pada kesempatan ini, penulis hendak berterima kasih kepada berbagai pihak yang telah berperan dalam penyusunan Tugas Akhir ini sehingga bisa menyelesaikannya dengan baik dan tepat waktu, antara lain:

1. Drs. Arief Agung SM, M.Sn selaku pembimbing I, yang telah menyempatkan waktu, tenaga dan pikirannya dalam mengarahkan penulis dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Daniel Kurniawan Salomon, S.Sn selaku pembimbing II, yang telah menyempatkan waktu, tenaga dan pikirannya dalam mengarahkan penulis dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Kedua orang tua dan keluarga, yang telah memberikan banyak sekali bantuan dan dukungan hingga selesainya Tugas Akhir ini.
4. Sahabat dan teman-teman yang telah banyak membantu, memberikan semangat dan ide dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

Penulis sadar bahwa penulisan Karya Ilmiah ini masih jauh dari kata sempurna, maka penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang bertujuan membangun agar nantinya karya yang dihasilkan jauh lebih baik dari sekarang.

## Daftar Pustaka

Aditya, C.W. 100% Sukses HACKING WEBSITE.  
Mediakom, 2012.

Agency, Beranda. Hacking Attack. PT.Elex Media  
Komputindo, 2012.

Animation. 2011. 2013  
<[http://animation.abi=out.com/od/glossaryoft  
erms/g/2danim def.htm](http://animation.abi=out.com/od/glossaryoft erms/g/2danim def.htm)>.

artikata.com. n.d. 5 Maret 2013  
<[http://www.artikata.com/arti-335791-  
komik.html](http://www.artikata.com/arti-335791-komik.html)>.

Graeme, Burton. Yang Tersembunyi Dibalik Media.  
Yogyakarta: Jalasutra, 2008.

Mc Cloud, Scott. Memahami Komik. Jakarta:  
Kepustakaan Populer Gramedia, 2001.

Phishing. 2011. 2012  
<[http://www.wordspy.com/words/phishing.a  
sp](http://www.wordspy.com/words/phishing.a sp)>.

Pranowo, Galih. Kreasi Animasi Interaktif dengan  
Actionscript 3.0 pada Flash CS5. ANDI,  
2011.

Rini, Benedicta. ShortCourse Mudah Membuat  
Animasi dengan Adobe Flash CS5. ANDI,  
2011.

Saraceni, Mario. The Language of Comic. New York:  
Routledge, 2003.